

(一)

Layout Design

ケフカ

ケフカ
 ガストラ皇帝の右腕にして、帝国一の魔道士。魔導の力を幻獣から取り出し、人間が使えるように注入されている。強大な魔力を持っているが、精神に障害をきたし、情緒は非常に不安定で、言動は常軌を逸している。

シド
 明家であり

シド

シンド
帝国としての発明家であり、魔
導研究の第一人者。魔導の神秘
的な力に魅せられ研究費を出して
くれる帝国に満足していたが、
自分の開発したものが兵器にな
っていく機に疑問を持ち始める。

ガストラ
魔導権力者。支配者たち

ガストラ

ガストロ
ガストロ帝国最高権力者。支配
欲が異常に強く、学者たちに
研究費を与え、魔導の力を研究
させ「魔導士」や「魔導アーマ
ー」を開発させた。それらを用
い、ガストロ帝国を建国、さら
には世界の征服に乗り出した。

帝国兵

ガストル帝国の忠実なる兵士。
魔導アーマーを駆って、各地を
制覇してゆく。魔導アーマーは
乗るものの魔力に比例して強く
なるため、魔導の力を注ぎさ
せない城からのアーマーは、
来たる力を発揮していない。

ハン

地下組織リターナーの指導者。
悪辣な帝国を打倒すべく、昼
夜もなく戦い続ける。世界の
未来を開くのは、五臓と何ら
かかわりがあるティナだ。
し、ティナに自分の運命
を入れることを促した。

图书在版编目(CIP)数据

日本版式设计. 1 / 胡建斌主编. — 长沙: 湖南美术出版社, 2004

(日本当代设计艺术丛书)

I. 日... II. 胡... III. 版式—设计—作品集—日本—现代 IV. TS881

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 125785 号

日本版式设计(一)

主编: 胡建斌

责任编辑: 李路明

整体设计: 胡建斌

责任校对: 彭 进

出版发行: 湖南美术出版社

(长沙市东二环一段 622 号)

经 销: 湖南省新华书店

印 刷: 深圳华新彩印制版有限公司

开 本: 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张: 11

印 数: 1-5000 册

版 次: 2005 年 3 月第 1 版 2005 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5356-2213-5/J · 2064

总 定 价: 96.00 元 本册定价: 48.00 元

【版权所有, 请勿翻印、转载】

邮购联系: 0731-4787105 邮编 410016

网址 <http://www.arts-press.com/>

电子邮箱: market@arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题, 请与印刷厂联系调换

TSS81-64
9
21



日本当代设计艺术丛书

日本版式设计(一)

胡建斌 主编

湖南美术出版社

はしがき

佐野寛（日本日白大学教授、日本設計機構理事）

日本のチラシ設計は経済の高度成長に伴って発展してきた。日本経済は、美国式大量生産、大量消費経済の発展によって成長してきた。大量生産した商品を大量販売するスーパーマーケットやディスカウストアが昔ながらの商店を駆逐し、新しい商品を求める消費者に新商品を「どんどん安く売る」（ダイエーの標語）小売業の天下になった。そして新小売業の販売促進の主役になったのがチラシ広告だった。チラシといっても昔のものとは違う両面カラー印刷の大型チラシ。それを、日本独特の「毎朝配達される新聞」に挟み込んで消費者に届けるのである。デザイナーが行う設計も通信販売カタログを派手にしたようなものになり、商品を撮影する写真スタジオまで含めた流れ作業の設計作業システムがつくられた。そしてその時活躍したのが高速オフセット輪転機だった。数十万部のチラシをあっという間に刷り上げるその印刷機がなければ、バブル期のチラシ広告の活躍もなかったと思う。ところが損紙が5千枚も出る高速オフセット輪転機は、バブル崩壊後のチラシ広告予算削減の中で、過剰設備となる傾向が続いており、それを必要としている中国に売却する動きが目立ってきている。一方、バブル崩壊後に始まったIT

革命によってデザイナーがパソコンでデザインするようになった結果、音楽会や美術展やスポーツイベントや観光業者や街の飲食店などが気軽にチラシ広告をつくるようになって、チラシ広告制作は、若いデザイナーたちが活躍する場になった。そしてそのことが日本のレイアウト設計を変えることにも繋がった。

パソコンを使うレイアウト設計は、旧式の「ラフスケッチ」を無用のものにした。最初から「カンブ」をつくって、それをクライアントと検討するようになった。クライアントが最初の段階から設計に関わるようになったといってもいい。写真の加工、修正、合成も自由自在になり、デザイナーの職人的修練の必要性も後退した。そしてデザイナーの新旧交替が始まった。そのことが日本の最近のレイアウト設計を特長付けている。伝統的感性との決別と写真的イメージの多様化と多用化である。画像の変型加工はすでに流行現象の時期を過ぎ、当り前の技法になった。加工されたイメージがレイアウト設計の質感を変えた。そうした傾向は、すでに中国でも始まっている。香港の陳幼堅（アラン・チャン）のデザインは、そのことの証明だと言ってもいいだろう。

(たのしみ)



日本的广告传单设计和版式设计是伴随着美国式的大量生产、大量消费式经济成长而发展的。

大量生产出来的商品为了大量销售而产生了超市和各种便利店，将过去那种旧式商店的经营模式淘汰，为满足消费者对新商品的需求形成了“价廉物美”的零售业的天下。

广告传单设计有两种形式，一种是不同于传统的两面印刷的大型广告；还有一种是日本所独有，即夹在每天早上送出的报纸中而到达消费者手中。为了工作，设计师们投入了大量精力像设计商业宣传册那样委托摄影工作室将商品拍摄出来，然后由设计师按程序设计，形成了一套工序。同时，为了日常需求，印刷厂的高速胶版印刷轮转机也多了起来，几十万张的广告传单如果不在很短的时间内印出来，泡沫经济时的广告传单设计也不会那么时兴。可是，像这种损耗较大的印刷轮转机，随着泡沫经济破灭、广告宣传预算的削减，这些设备过剩又成了累赘。目前针对中国市场的需求在出口贸易。

泡沫经济破灭后，随着IT革命时代的到来，设计师们以电脑为工具，设计出音乐会、美术展、体育比赛、旅游观光、饮食等方



面的轻型广告传单。广告传单的设计制作，也成了年轻设计师施展才能的舞台而有了新的发展。

用电脑进行版式设计，改变了过去那种“手工版式效果图”的方式。通过电脑将版式样打印出来送客户审读和交流，客户能通过版式预想到最后出来的效果便可以了，对照片的加工、修改、组合也变得自由自在，设计师作为职业的手工修炼，其必要性也不那么重要了，然而正因为如此，设计师开始产生了新旧交替，这是近年来日本版式设计的特点。告别传统的感性与摄影手法的多样化、多元化相结合，将画像变形、加工已成为普遍流行的表现技法。经过加工处理的形象改变了版式设计的质量，这种倾向在中国已经出现，香港设计师陈幼坚的设计，可以说证明了这一点。

佐野宽

日本目白大学教授、日本设计机构理事

歴
代
皇
帝
た
ち
の
足
蹟

輪

その昔、世界には「英雄」と呼ばれる七人の者が存在していた。ラグナスをリーダーとする彼らは、文字通り鬼神の如き強さを持ち、襲い来る魔物から、古代人達を守護する役割を自らに課していた。幾つもの悲しき者達を退けた後、彼らは何処ともなく去っていった。世に禍いが降り掛かる時、再び来て人々を救うという伝説だけを残して。

有史以来、世界は何度か災害に見舞われた。人々は七英雄の再来を待ち望んだが、英雄達は現れなかった。そういつた中で、一人の男が、世界統一の志を持って立ち上がった。バレンヌ帝国皇帝レオンである。しかし帝国暦1000年、復活した七英雄の一人クジンシーによって倒され、その遺志は次男ジェラルムが受け継ぐことになる。

廻

[ロマンシング サ・ガ2]

その後の帝国の歴史は、皇帝の継承と七英雄との戦いの歴史であった。各地の王国や諸地域を傘下に加え、様々な部族の者が皇帝になり、志半ばで斃れた皇帝の力は次の者へと伝えられた。また、魔物と化してしまった七英雄を、一人また一人と撃破した。そして世界統一を目前にして遂に、帝国最後の皇帝が誕生することになる。

最終皇帝は、古代人の生き残りである女魔道士オアイブから、七英雄について聞かされる。あまりの強さのために古代人から恐れられ、疎んじられたこと。古代人達によって異世界へ追放され、そのためにすべての人間を恨んでいること等を。最終皇帝は歴代全ての皇帝の思いを胸に秘め、最後の決着をつけるべく南へ旅立っていった。

こんにちは、小林です。『時織人』いかがでしたでしょうか？

三年前にスクウェアさんから『ロマンシング サ・ガ』のキャラ

クターイラストを描いて欲しいと依頼された時、どうし

うかと迷いました。それは、私が今まで描いていたタイプの仕

事——小説を読んでそのイメージをイラストにするものとは

92 まったく逆で、ほんの少しのプロフィールから、キャラクター

を割り上げなければならない仕事だったからです。悩んだあ

げく、好奇心が勝ってお引き受けしました。大変でしたけど楽

しい作業でした。

ゲーム雑誌のインタビューなどで『どのキャラクターがお気

に入りですか』と聞かれることがよくあります。私は女性なの

でやはりカッコイイ男性に力(リキ)入れたということもあっ

て、グレイとかホークとかジュウベイトか答えてきたわけ

です。でも実は、それまであまり描いたことの無いタイプのヒラ

ガV世やコッペリアか中でも一番印象に残っていて、何だか

今となっては、描けば描くほどに愛しく思えてならないこの

二人なのでした。あーどーしょ、コッペリアがかわいいわ♡

(私っていったい……)。

『ロマンシング サ・ガ』1・2の思い出——と言うと、うー

ん、キャラクターをデザインする時、ストーリーがあらかじめ

手元に全部は無いので、自分で勝手に人間模様を設定したり

してたことです。たとえば1では盗賊のジャミル。歳のわりに

あまり描いたことの無いタイプが印象に残っています

フリーファイターのヘクターはヘルセルクでした

は背が低い。けれども頭の回転が良くて頼りになるヤツなの

で、盟友のダウド（ジャミルより背が高い）は一目置いてい

る、みたい。ついでに言うと、幼なじみのファラもジャミル

より背が高い。小さくてかわいーわあジャミル♥チュッ♥

（私っていったい……）。

2ではですね、フリーファイターのヘクターは狂戦士（バルセ

ルク）でした。血を見るとキレるというヤツですね。すごーく

強いんだけど、すぐキレるので、部下は彼をリーダーにして皆

が彼を見張っている——というようなモーソーの上に絵が出

来上がって行くわけです。

1と2合わせて約70名ですか、描き上げたキャラクター。私の

作業が遅くて、『ロマンシング サ・ガ』制作スタッフの皆さん

にはすごく迷惑かけてしまったのではないかと思います。フ

ロデューサーの河津さん、ごめんなさい。画集制作にあたっ

て、NTT出版の原田さんもハラハラさせてしまったと思い

ます。申しわけありません。

このキャラクターたちを画集にまとめてくださってありがと

うございます。

最後に、『ロマンシング サ・ガ』で担当だったスクウェアの惣

水さん、『ロマンシング サ・ガ2』で担当だった岡宮さん、平

田佳さん、画集のタイトルをいっしょに考えてくださった小

説家の津守時生さんにお礼を申し上げます。

時織人◆イラストレーション◆インデックス

- 4-a 風の調べ〜山原にて〜
- 6-a レオン
- 7-a ヴィクトール&ジェラル
- 8-a テレーズ
- 8-b ジェイムズ
- 9-a ミネルバ
- 10-a キヤット
- 11-a エイラルド
- 12-a ベア
- 13-a ヘクター
- 14-a シゲン
- 15-a レダルス
- 16-a 戴冠式
- 18-a シャール・カーン
- 19-a ジュウベイ
- 20-a,b ノムバ
- 21-a アルタン
- 22-a ゲオルグ&トーマ
- 22-b トーマ
- 23-a ソフィア
- 24-a マライア
- 25-a エンリケ
- 26-a 最終皇帝
- 28-a エリック
- 29-a カール
- 31-a ウィンディ
- 31-b テチス
- 32-a シエロ
- 33-a ケルト
- 34-a シエロ&キヤット
- 35-a コッペリア&ヒラガ
- 36-a コッペリア
- 37-a ヒラガ11世
- 38-a ジヤクス
- 39-a キアイーブ
- 40-a ジェラル 1
- 41-a 人魚と皇帝
- 43-a 七英雄伝説
- 47-a 時織人の歌謡(うた)
- 49-a ジェラル 2
- 52-a 聖戦(ジハード)
- 54-a 昏き眼
- 56-a 昏が
- 58-a アルベルト

50-a ルドルフ
50-b マリア
60-a ナイトハルト
60-b デイアナ
61-a グレイ
62-a ダウド
62-b ジヤミル
63-a ファラ
64-a アイシャ
64-b ニザム
65-a ジュフティマス
66-a ミリアム&ガラハド
67-a コンスタンツェ&ラファエル
68-a フェルⅡ世
69-a カールⅢ世
70-a ジヤン
70-b モニカ
71-a コルネリオ
71-b マナルダ
72-a ホーク
73-a ブッチャー
73-b ケラコハ
74-a オウル
74-b クローディア
75-a シフ
75-b ガト
76-a ブラウ&シルベン
77-a サラキーン
78-a パーバラ
79-a ナタリー
79-b エルマン
80-a フラーマ
80-b ハイシリ
81-a テオドル
81-b ハオラーン
82-a ウェイ=クビン
82-b ハルーン
83-a アブマド
83-b ネビル
84-a デス
84-b サルーイン
85-a シェラハ
85-b ミニオン
86-a 運命づけられし八人
88-a 三邪神

歴史年表



主な出来事

時代

-1200
-1000
-980
-735
-685
-600
-208
-202
-199
-150
-84
-72

-68
-59
-38
-20

-18
-12

-8

-7
-3
-2
0

東方の国ドマ、国家として機能を果たす? (口伝)
魔大戦の終結? この時より魔大戦の姿が見られなくなった。
ドマ国家の記録として残っていた「正伝魔大戦録」が紛失。
世界平和評議会開かれる。宗首議長が「魔大戦録」を宣言。
ドマ国に戦士として「サムライ」が正式採用され始める。
産業革命、芸術復興が相次いで興る。
北大陸フィカロ国、フィカロ城完成。
大規模な石炭露発見。一攫千金を夢見る者が集い、産業国家を形成。
ナルシエ、商政一致をめざす独目の政治機構を開始。統一国家へ変換する。
産業革命後、フィカロ城の機械化が進む。
ナルシエ、商政一致をめざす独目の政治機構を開始。統一国家へ変換する。
帝国のカストラ、52歳にして潜航成功。以後、神出鬼没の機械城と恐れられる。
フィカロ城、3度目にして潜航失敗。サウスフィカロへ臨時王宮を建てる。
帝国にクーデター起きる。カストラの父が大きく関与。
帝国の第二次遠征。魔導アーマーの実験的乗機投入直後、西方大陸征服。
ナルシエ、帝国の侵略に対し石炭貿易を武器に対抗。相互安全保障を締結。
ドマ、帝国との小競り合いが始まる。
東方ドマを起点に、帝国の第三次遠征始まる。
ナルシエ炭坑最深部で、氷づきの魔大戦発見。



ファイナルファンタジーVI
FINAL FANTASY VI
[設定資料編]

ロック[冒険家]

年齢 25歳
身長・体重 175cm 67kg
生年月日 11月24日 射手座
血液型 O
出身地 不明
宝物 バンダナ
好きな物 地図
嫌いな物 キノコ
趣味 野原で昼寝

LOCK



COLE



愛する者を守ろうとする気持ちは強い

世界をさすらい、財宝を探し続けるトレジャーハンター。自らの職業に誇りを持っており、単なる「ドロボウ」と呼ばれるのを極端に嫌う。遺跡や墓所荒らして生計を立てていたことがあって、各地に多くの仲間がいる。

過去に愛した女性を、事故にまきこんでしまったことがあった。それを責められて、彼女の前から姿を消すが、1年後に彼女が帝国に殺されたことを聞き、守れなかった自分を今でも責め続けている。以来、地下組織リターナーに身を投じ、反帝国運動を続けている。過去の痛ましい出来事から、愛する人を守るために何があってもそばにしようと強く考えている。普段は落ち着いているが、誰かを守ることにかければ、異常にムキになるのだ。

特技 オリジナルコマンド

相手の持ち物を盗み取る手の早さは、天性の才能と言えるほど。本人は認めようとしませんが、泥棒としての能力は一人前以上だ。戦闘中のモンスターの懐にもぐり込んでアイテムを奪うことなどは朝飯前で、まるで手品のように相手の着ている服まで盗める。金を使わずにアイテムを手に入れようと考えるならば、非常に便利な特技である。

ぬすむ



ケフカ

ガストラ皇帝の右腕にして、帝国一の魔導士。魔導の力を玄獣から取り出し、人間が使えるように注入されている。強大な魔力を持っているが、精神に障害をきたし、情緒は非常に不安定で、言動は常軌を逸している。

シド

帝国さっての発明家であり、魔導研究の第一人者。魔導の神秘的な力に魅せられ研究に没頭する。望むままに研究費を出してくれる帝国に満足していたが、自分の開発したものが兵器になっていく様に疑問を持ち始める。

ガストラ

ガストラ帝国最高権力者。支配欲が異常に強く、学者たちに、研究費を与え、魔導の力を研究させ「魔導士」や「魔導アーマー」を開発させた。それらを用い、ガストラ帝国を建国、さらには世界の征服に乗り出した。

帝国兵

ガストラ帝国の忠実なる兵士。魔導アーマーを駆って、各地を制圧してゆく。魔導アーマーは乗るものの魔力に比例して強くなるため、魔導の力を注入されていない彼らのアーマーは、本来の力を発揮していない。

バナナ

地下組織リターナーの指導者。悪辣な帝国を打倒すべく、昼も夜もなく戦い続ける。世界の未来を開くのは、玄獣と何らかのかかわりがあるティナだと確信し、ティナに自分の運命を受け入れることを促した。